



SCRATCH

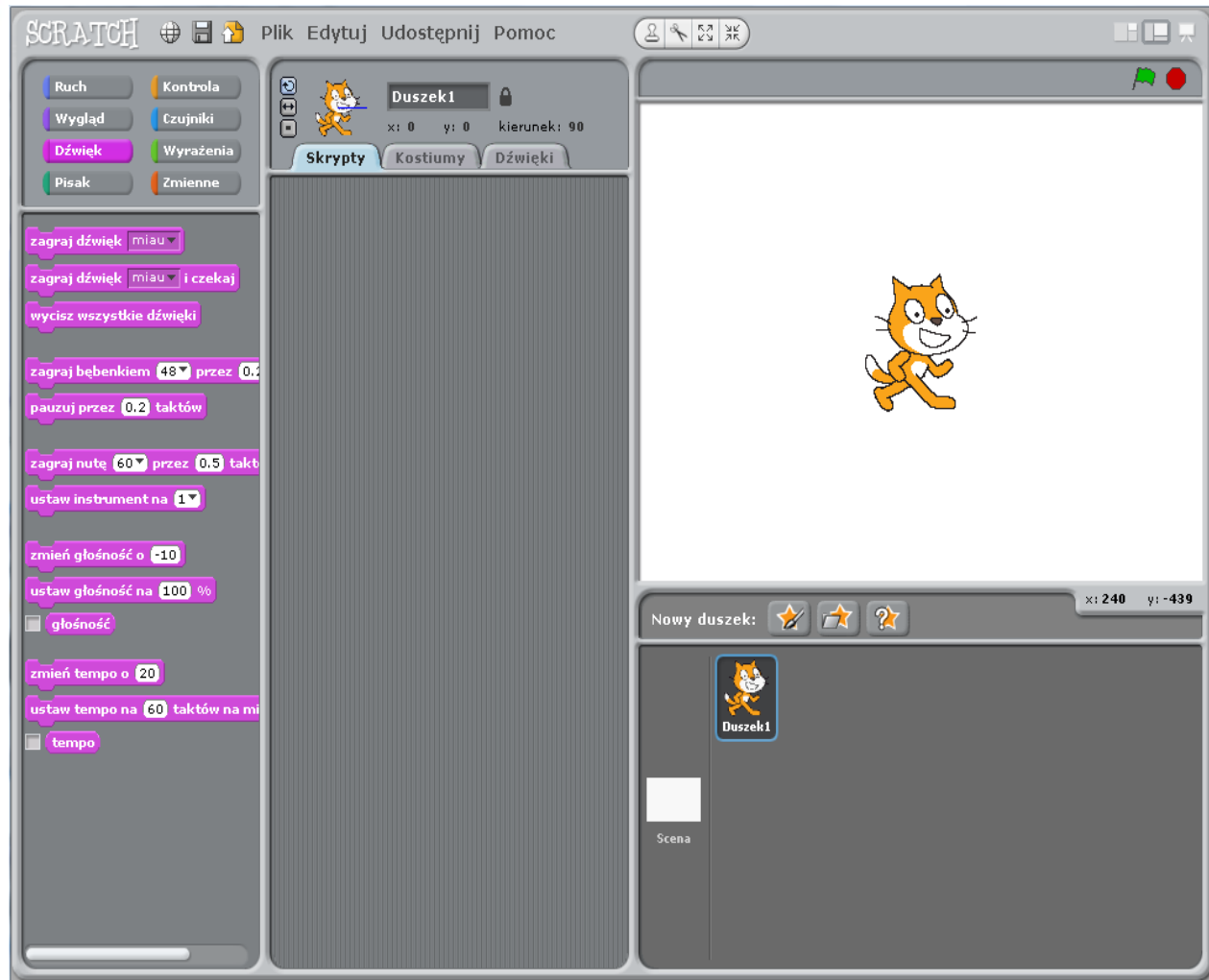
PIERWSZE KROKI

version
1.4



<http://scratch.mit.edu>

Zaczynamy



SCRATCH jest nowym językiem programowania, w którym możesz stworzyć własne interaktywne historyjki, animacje, gry i muzykę.

1

Ruszamy!



Przeciagnij bloczek **przesuń o __ kroków** (znajdziesz go w zakładce **RUCH**) do obszaru zatytułowanego **SKRYPTY**.



Kliknij na bloczek.
Kot się rusza!

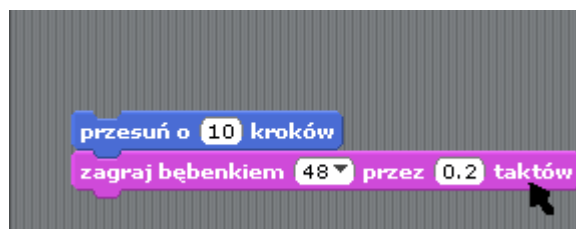
SCRATCH

2

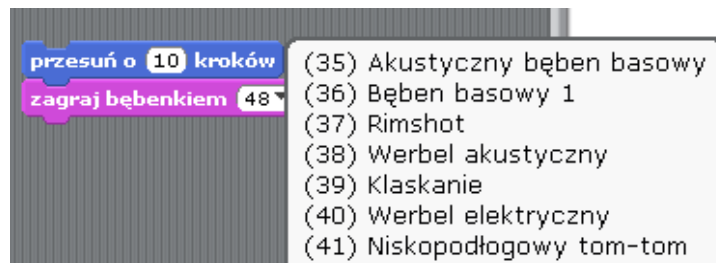
Zagraj...



Przeciagnij blok **zagraj bębniem** (znajdziesz go w zakładce **DŹWIĘK**) i połącz z blokiem **przesuń o __ kroków** tak, jak na rysunku powyżej.



Jeśli po kliknięciu na bloczek nie słyszysz muzyki upewnij się, że dźwięk na Twoim komputerze nie jest wyciszony.



W rozwijanym menu znajdziesz wiele rodzajów dźwięków, wypróbuj je!

3

i Zatańcz



Dodaj kolejny bloczek **rusz się o __ kroków** .
Kliknij na okienko wewnątrz bloku i wpisz znak minus przed liczbą.



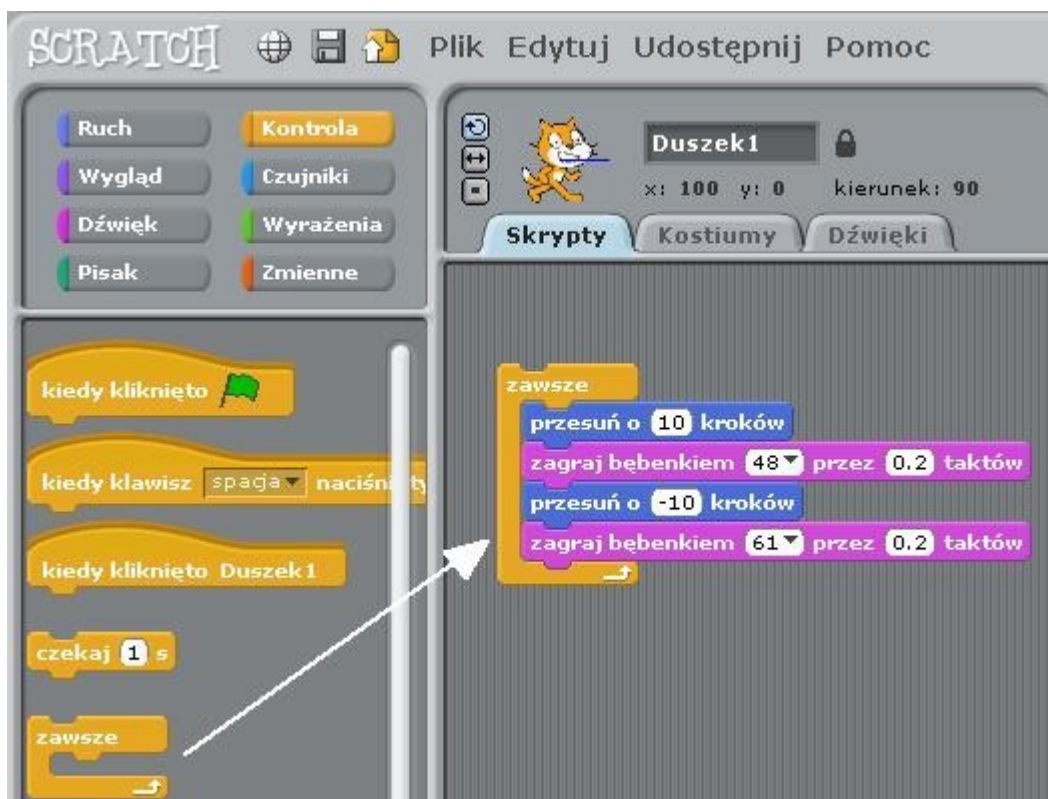
Kliknij na którymkolwiek z bloczków, żeby wykonać ciąg instrukcji.



Dodaj kolejny bloczek **zagraj bębenkiem** ,
następnie wybierz ciekawy instrument z menu.
Kliknij, żeby uruchomić program.

4

Jeszcze jeden i jeszcze raz



Przeciagnij bloczek **zawsze** (znajdziesz go w zakładce **KONTROLA**) i upuść go na szczycie listy instrukcji. Bloczek **ZAWSZE** musi otaczać inne instrukcje, dokładnie jak na powyższym rysunku.

Żeby przesunąć całą listę przeciagnij ją trzymając za bloczek na szczycie.



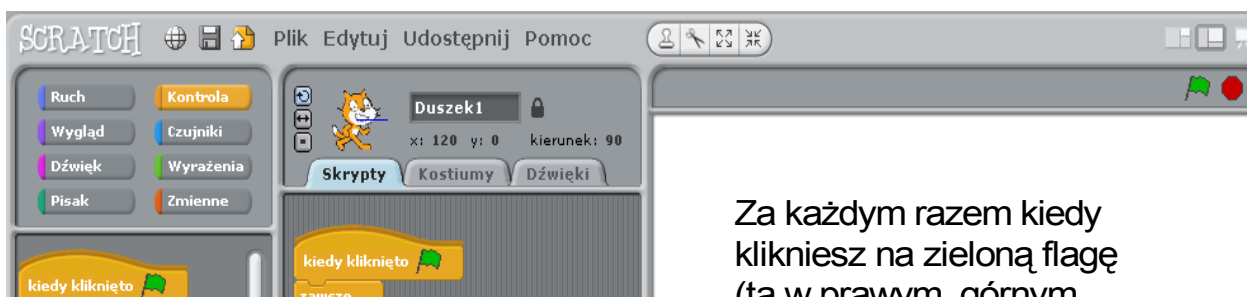
Żeby przerwać działanie programu, kliknij na znak stop, który znajdziesz w prawym, górnym rogu.



5 Daj znak startu



Wybierz bloczek  i umieść go na szczycie listy instrukcji.



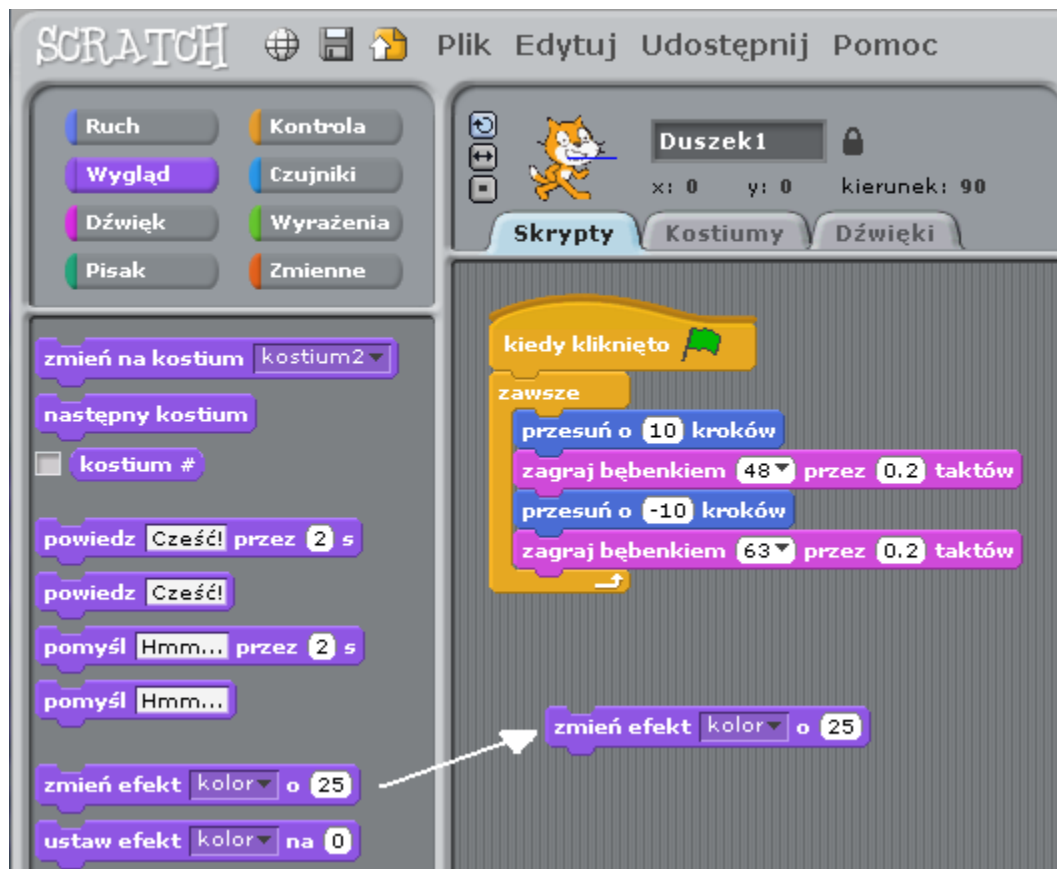
Za każdym razem kiedy klikniesz na zieloną flagę (tą w prawym, górnym rogu), Twój program zostanie wykonywany.

Żeby zatrzymać program kliknij na znak stop.

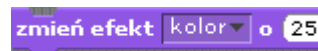
6

Zabawa kolorami

Teraz spróbuj czegoś innego...



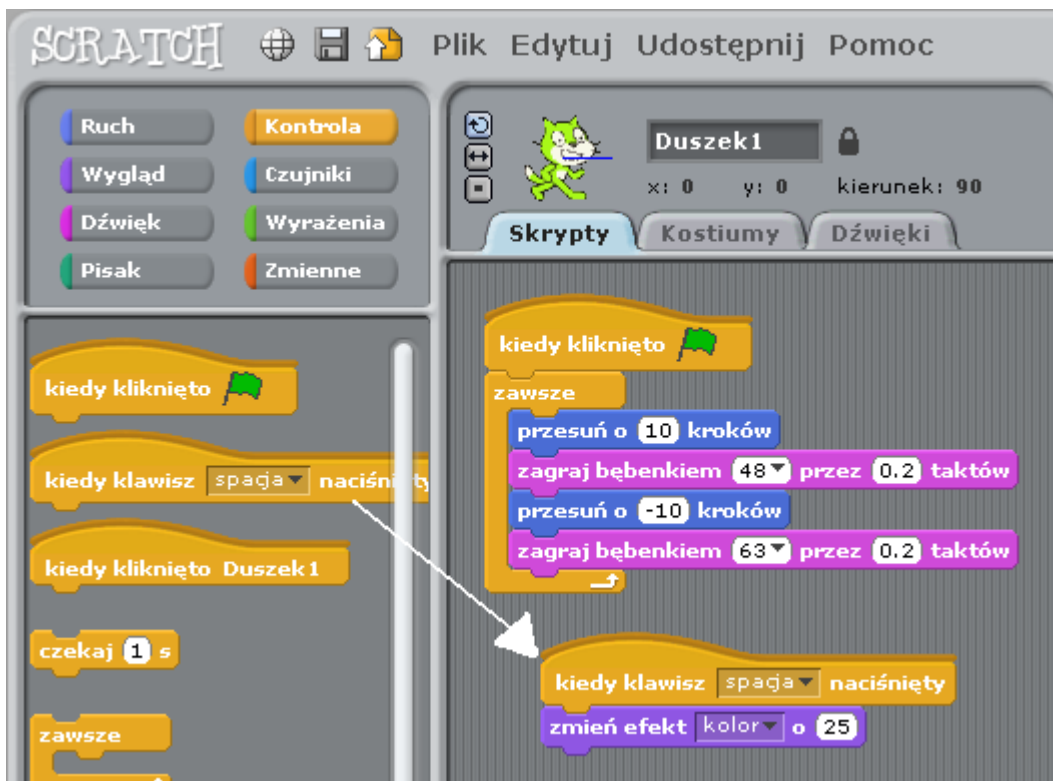
Przeciagnij bloczek **zmień efekt** .
Znajdziesz go w sekcji **WYGLĄD**.



Kliknij na bloczek i zobacz
jakiego koloru jest teraz kot.

7

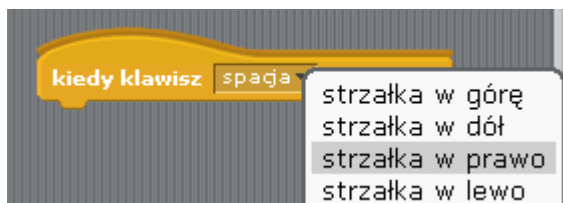
A gdyby tak... klawiszem



Dodaj bloczek
kiedy klawisz __ naciśnięty



Teraz naciśnij spację na Twojej klawiaturze.



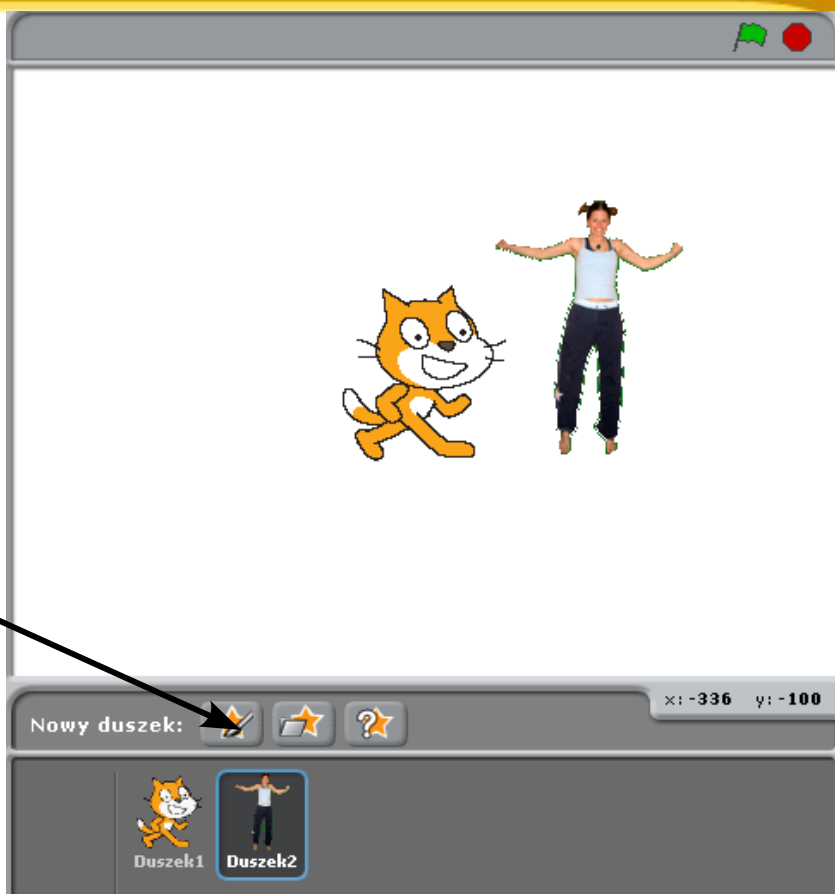
Możesz również wybrać inny klawisz z rozwijanego menu.

8

Dodaj duszka

Każdy obiekt w Scratch'u nazywany jest duszkiem.

Żeby dodać nowego duszka kliknij na któryś z tych przycisków.



NOWY DUSZEK:



Narysuj nowego duszka



Wybierz nowego duszka z pliku



Duszek niespodzianka

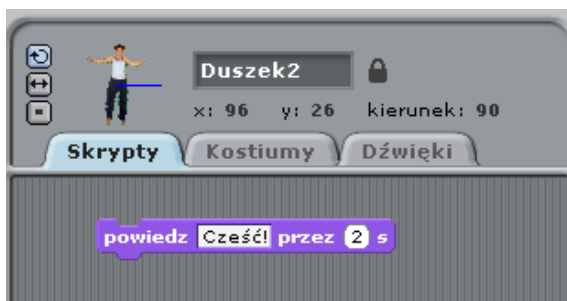


Żeby dodać duszka jak ten po lewej kliknij na ten obrazek -->



a następnie z folderu People (Ludzie) wybierz "jodi1".

Teraz powiedz Twojemu duszkowi co ma zrobić.
Możesz skorzystać z naszych sugestii lub wymyślić coś innego.

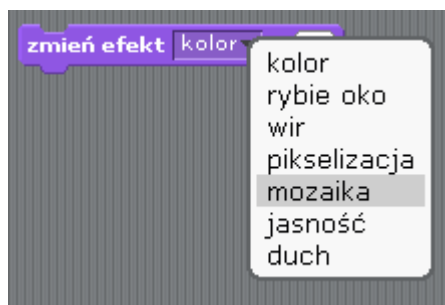


POWIEDZ COŚ

Przejdź do kategorii **WYGLĄD** i
wybierz blok **powiedz**.

Kliknij na okienko wewnątrz
bloku **powiedz** i wpisz
jakiś tekst.

Koniecznie wypróbuj też
bloczek **pomyśl**.



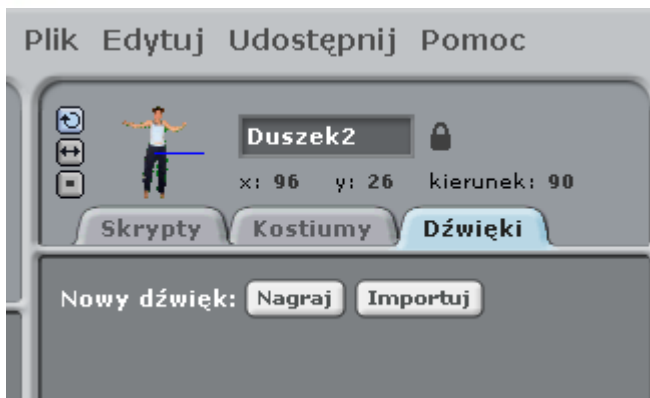
EFEKTY GRAFICZNE

Użyj rozwijanego menu i wybierz
któryś z efektów.

Kliknij na bloczek, żeby zobaczyć
jak to działa.

Żeby cofnąć zmiany kliknij na przycisk
Stop.





DODAJ DŹWIĘK

Przejdź do zakładki **DŹWIĘKI**.

Nagraj własny dźwięk lub **Importuj** dźwięk z pliku (w formacie MP3, AIF lub WAV).



Teraz przejdź ponownie do zakładki **SKRYPTY** i użyj bloczka **zagraj dźwięk**.

Rozwiń menu i wybierz nazwę dodanego wcześniej dźwięku.



ANIMUJ

Możesz stworzyć animację swojego duszka zmieniając kostiumy.

Żeby zmienić kostium przejdź do zakładki **KOSTIUMY**.

Kliknij **Importuj** i wybierz drugi kostium (na przykład wypróbuj obrazek "jodi2" z folderu People).



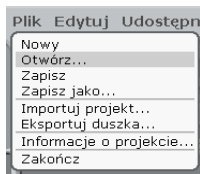
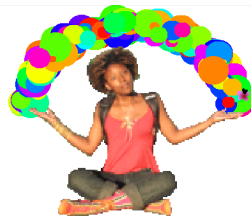
Teraz wróć do zakładki

SKRYPTY i stwórz program przełączający kostiumy.

Pierwsza animacja gotowa!

Co teraz?

Ze Scratch możesz stworzyć wiele różnego typu projektów.



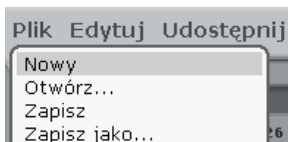
Żeby obejrzeć przykładowe projekty wybierz **Otwórz** z menu **Plik**.



Następnie kliknij na przycisk **Przykłady** i wybierz plik z któregoś folderu.



Możesz zacząć zabawę ze Scratch modyfikując swoje zdjęcie. A może zrobić grę z ulubioną postacią. Albo zacznij od animacji liter w Twoim imieniu.



Kiedy masz pomysł na nowy projekt po prostu wybierz **Nowy** z menu **Plik** i zacznij tworzyć!



Udostępnij

Wybierz opcję Udostępnij ten projekt aby umieścić swoje dzieło na naszej stronie:

<http://scratch.mit.edu>

Odwiedzaj naszą stronę, żeby nauczyć się nowych rzeczy!



Scratch jest nowym językiem programowania, dzięki któremu w prosty sposób stworzysz własne interaktywne historyjki, gry i animacje oraz podzielisz się swoją twórczością z innymi za pośrednictwem Internetu.

Scratch został stworzony i jest rozwijany przez grupę Lifelong Kindergarten na MIT Media Lab (<http://ilk.media.mit.edu>). Nasza grupa rozwija nowe technologie, które, utrzymane w przedszkolnym duchu zabawy klockami i malowania palcami, poszerzają zakres tego, co ludzie mogą zaprojektować, stworzyć i czego mogą się nauczyć.

Praca nad Scratch była wspierana finansowo przez National Science Foundation, Microsoft, Intel Foundation, Nokię, oraz the MIT Media Lab research consortia.

Ten przewodnik oraz inne materiały drukowane związane ze Scratch zostały stworzone przez Natalie Rusk i innych twórców programu.

Specjalne podziękowania dla Kate Nazemi oraz Lauren Bessen za zaprojektowanie materiałów drukowanych.



Dziękujemy bardzo wszystkim tłumaczom Scratch z całego świata.

Wspierane przez NSF Grant No. 0325828. Wszelkie opinie, odkrycia i wnioski oraz zalecenia są subiektywnymi opiniami autorów i nie muszą być zgodne ze stanowiskiem zajmowanym przez National

